

デュエルサクセッション

プラスキット

インストール及び起動

ゲームを始める前に

まず、お手持ちの機械の環境をご確認ください。

- このソフトは、以下の機械に対応しています。
NEC PC-9801/PC-9821シリーズ
EPSON PC-386/486/586シリーズ
IBM-PC/AT100%互換機VGA (DOS/V)
- CPU: 80386以降 (推奨80486/33MHz以上)
- RAM: 4Mバイト以上
- OS: MS-DOS ver. 5.0以降またはWINDOWS ver. 3.1/95が必要です。
- アナログディスプレイが必要です。
- ハードディスク (空き容量約10Mバイト) が必要です。
- バスマウスが必要です。
- 倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

使用するメモリー

メインメモリー PC-98: 480Kバイト以上
DOS/V: 490Kバイト以上

EMSメモリー 約2Mバイト。

EMSドライバーが設定されていない場合や、様々なドライバーにより、メインメモリーが足りない時には、設定の変更が必要です。

メモリー不足のエラーが出る時は、後述の御注意をご覧ください。

外付ボードなど特殊な装置が付いている場合は動作を保証できかねます。

外付が障害となる場合には外してお試し下さい。

(例、PC98用サウンドプラスターにFM音源チップが載っているような時)

【CDダイレクトオーディオ】

BGMは「MSCDEX」を使用したCDダイレクトオーディオです。
CDの音がスピーカーから出るようになっていませんと、CDの音は鳴りません。
(例、PC-98XAに86ボードを外付けていると、CDの音が遮断される)
プログラムの自動判別により、環境にあわせてCD音声かFM音源を鳴らします。
[Mwave] システム搭載の機種は後述の章をご覧ください。

DOS、ウインドウズ3.1では、CDをドライブに入れなければ、FM音源でBGMを鳴らします。
PC-98は純正のFM(86ボード)音源をサポートしています。
DOS/Vは「サウンドプラスターPRO又は16」をサポートしています。

CDオーディオでは、ゲームのスタートに少し時間がかかります。

【インストールとゲームスタート】

ウインドウズ95を使用している場合

【インストール】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。
プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。
ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。
また、OS付属の「HIMEM.SYS」と、EMSドライバー(EMM386.EXE)が必要です。

※パナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてEMSメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧ください。

※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。

※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に[D S]と言うフォルダを作ります。

あらかじめ同じ名前のフォルダがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。
フォルダの名前はインストール時に変更することも可能です。

※インストールがうまく行かない時は、CD-ROMやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみてください。

※必ず、他のアプリケーションを終了させてインストールして下さい！

※ウインドウズ機の中には、独自のコントロール画面[ランチャー]を使用しているものもあります。
ウインドウズでのアイコン起動では操作は同様です。
この説明は、ランチャーを使わない、通常の画面を前提に進めます。

インストールの仕方

マイコンピューターを開きます。

CD-ROMを入れ、CD-ROMドライブのアイコンをクリックしてファイルを開きます。

[INSTALL]をダブルクリックします。

後は、画面の指示に従って下さい。

インストール先のディレクトリを変えたい時は、マウスで名前の部分を押し、カーソルを出して、キーボードにて書き換えます。

【ゲームをスタートさせる】

「D S グループ」の中のアイコンのダブルクリックで簡単に起動できます。

"Duel Succession"・・・本編ゲーム

"Duel Edit Play"・・・マップエディター書き換え可能なゲーム

"Duel Map Editor"・・・マップエディター

グループのウィンドウを一度閉じてしまうと、アイコンが表示されなくなります！
その時は「スタート」メニューからたどって行く方法があります。

「スタート」→一番上の「プログラム」→デュエルサクセッション→アイコン

また、「マイコンピュータ」を開き、ハードディスクの中から「デュエルサクセッション」の入っているフォルダ「D S」を探して開きます。

DUEL Sのアイコンをダブルクリックします。（アイコンの左下に矢印マークがついています）

D Sをダブルクリックしてもかまいません。

フルスクリーンにならない時は、[GRPH] キーと [リターン] キーを同時に押して下さい。

「DOS窓」の状態ですと、マウスが使えません。

「メモリー（領域）が足りません」と警告が出る時は、後の「ウィンドウズ95でのメモリーの確保の仕方」をご覧ください。

【ウィンドウズ95での終了】

ウィンドウズ95でのゲーム終了時、状態によっては、「DOS窓」の状態で終了します。
右上の終了ボタンを押して下さい。

ウィンドウズ3.1を使用している場合

【インストール】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。

プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。

ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。

また、OS付属の「HIMEM.SYS」と、EMSドライバ（EMM386.EXE）が必要です。

※バナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてEMSメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧ください。

※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。

※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に「D S」と言うディレクトリを作ります。

あらかじめ同じ名前のディレクトリがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。
ディレクトリの名前はインストール時に変更する事も可能です。

※インストールがうまく行かない時は、CD-ROMやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみてください。

※必ず、他のアプリケーションを終了させてインストールして下さい！

※ウィンドウズ機の中には、独自のコントロール画面「ランチャー」を使用しているものもあります。
ウィンドウズでのアイコン起動では操作は同様です。

この説明は、ランチャーを使わない、通常の画面を前提に進めます。

インストールの仕方

「ファイルマネージャー」を開きます。

CD-ROMを入れ、CD-ROMドライブのアイコンをクリックしてファイルを開きます。

「INSTALL.EXE」をダブルクリックします。

後は、画面の指示に従って下さい。

インストール先のディレクトリを変えたい時は、マウスで名前の部分を押し、カーソルを出して、キーボードにて書き換えます。

【ゲームをスタートさせる】

ウィンドウズをお使いの場合、[DSグループ]の中のアイコンのダブルクリックで簡単に起動できます。

“Duel Succession”・・・本編ゲーム

“Duel Edit Play”・・・マップエディター書き換え可能なゲーム

“Duel Map Editor”・・・マップエディター

グループを使わない立ち上げは次のようにします。

「ファイルマネージャー」から[DS]ディレクトリを探し、DS、BATをダブルクリックします。MAIN.EXEをダブルクリックすると、オープニングを飛ばしてスタートします。

DOSを使用している場合

【インストールする】

このゲームは「ハードディスクドライブ専用」です。

プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。

ハードディスクの空き容量は10Mバイト程度必要です。

また、OS付属の“HIMEM.SYS”と、EMSドライバー（EMM386.EXE）が必要です。

※バナソニック製の機種や、他のソフトにより環境が書き換えられてEMSメモリーが確保されていない場合は、後述の章をご覧ください。

※ハードディスクは、できるだけ内蔵している方をお使い下さい。

※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストーラーが途中で止まる事があります。

※インストール時に[DS]と言うディレクトリを作ります。

あらかじめ同じ名前のディレクトリがある場合には上書きしてしまいますので、十分御注意下さい。

ディレクトリの名前はインストール時に変更する事も可能です。

※インストールがうまく行かない時は、CD-ROMやドライブの汚れが原因になっている場合が多い様です。汚れに気を付けてから再インストールしてみてください。

インストールの仕方

コンピューターの電源を入れ、MS-DOSを立ち上げます。

① C:¥> または C:>

と表示されます。

(ご使用の機種や設定によって異なります。PC-98では、A:> が一般です)

以降、ハードディスクをC:、CD-ROMドライブをD:として説明します。

② C:¥>MD DS (MDとDSの間にスペース)・・・ディレクトリ[DS]を作ります。

とタイプし、表示を確認したら、リターン(またはEnter)キーを押します。

- ③ C:¥>CD DS . . . [DS] に制御を移します。
とタイプし、表示を確認したら、リターンキーを押します。
C:¥DS> (¥DSは表示されない場合もあります) となります。
- ④ C:¥DS>COPY D:¥DOS¥*. *
(PC-98ではCD-ROMがQドライブなら、
A:¥DS>COPY Q:¥PC98¥*. *
となります)
とタイプし、表示を確認したら、リターンキーを押します。

終了のメッセージがでたら、全てのファイルが、C:¥DSにコピーされました。

【ゲームをスタートさせる】

DOSからスタートできる環境なら、ウィンドウズで始めるよりも、より早い動きになります。

コンピューターの電源を入れ、MS-DOSを立ち上げます。

A:¥> または A:>
と表示されます。(DOS/VではC:¥>)

次にゲームをインストールしたドライブに移します。
同じドライブ(この場合はA)ならそのままです。

次にゲームの入っているディレクトリに移します。

- ① A:¥>CD DS
と表示されるを確認したら、リターンキーを押します。
A:¥> または A:¥DS>
と表示が変わります。

キーボードより、[DS] とタイプします。

- ② A:¥>DS または A:¥DS>DS
と表示されるを確認したら、リターンキーを押します。

オープニングが始まります。

「ESC」キーでオープニングを途中でキャンセルすることができます。

すぐにゲームをスタートさせたい時は

A:¥DS>MAIN

とタイプしてリターンを押すと、オープニングを表示せずにゲーム画面となります。

※「EMSドライバーがないか、メモリーが足りません」というメッセージが出るような時はEMS
ドライバーが載っている事を確認して下さい。

A:>MEM

とタイプしてリターンを押すと、実装されているメモリーの量が表示されます。十分なメモリーが
あるかどうかご確認ください。コンベンショナルが490Kバイト以上あれば十分です。

EMSメモリーは2Mバイト以上とって下さい。

メモリー確保の仕方がわからないような時は、後述の御注意をご覧ください。

【DOS/V サウンドブラスターの設定について】

このゲームは、インストール時には、『サウンドブラスター16』のポート220hに設定されております。DOS/Vで『サウンドブラスター』の搭載されていない機械や、ポート220h以外で設定されている機械の場合は、次の設定プログラムを動かします。

DOSの場合

C:\MSDOS>DSCCFG と、キーボードでタイプし [Enter] キーを押します。

ウインドウズ3.1の場合

ファイルマネージャーから、DSのフォルダーを開き、DSCCFG.EXEをダブルクリックします。

ウインドウズ95の場合

マイコンピューターから、DSのフォルダーを開き、DSCCFG.EXEをダブルクリックします。

画面の説明をご覧ください。通常はオートで設定できます。
カーソルキーは、上下で選択項目の移動を行い、左右で項目内容の変更をします。
自動設定には少し時間がかかりますので、設定項目が出るまでお待ち下さい。

※『サウンドブラスターPRO又は16』の搭載されていない機種では、必ず、BGMを使用しない設定にして下さい！！

【DOS/V サウンドブラスター音量設定について】

ブラスターボードを入れただけではCDの音量が0になっている場合が多いため、本ゲームはボリュームを強制的に設定しております。
音量はスピーカー側のボリュームをお使い下さい。

ウインドウズにインストールしているブラスターの『ミキサー』（ソフトウェアボリューム）を使われている方は、ゲームを立ち上げる前に、[Scroll Lock] キーを押しておいて下さい。[Scroll Lock] のランプがついている状態では、ゲームは音量の設定を全く行いません！

【トラブルシューティング】

ゲームが動かない時

外付けボードがあるときは、はずしてお試し下さい。
(例、PC-98用サウンドブラスターにFM音源チップが載っているような時)

画面右上に[時計] マークの出ている時は[停止] モードになっています。

その他、動作不調の時は当社宛御連絡下さい。(TEL 048-646-0660)

音が出ない時の処置

この製品はCDダイレクトオーディオをサポートしています。
デュエルCD-ROMを、ゲームを立ち上げる前に入れて、ドライブのランプが消えてからゲームを立ち上げて下さい！
DOS、ウインドウズ3.1では、CDを入れなければ、FM音源で音を鳴らします。

ゲーム途中でCDを出した時は、次の面の切り替わりでFMに切り替えます。
ウインドウズ95では、ゲーム中にCDを出し入れしないで下さい。

アプティバのウインドウズ95機種に搭載されている [Mwave] は、CDを入れない時でも、FM自動切替ができません。
ゲーム開始する時、アイコンをクリックし、画面が消えたらすぐ [Shift] キーを押続けると、CD音声をOFFにして、FM音源を鳴らします。
[Mwave] は、『サウンドプラスターPRO』互換になっています。

DOS/Vで音が出ない

『サウンドプラスターPRO又は16』以外のボードは対応していません。
『サウンドプラスター32』では、FM音源が出ない事があります。
前述の [DOS/V サウンドプラスターの設定について] をご覧ください。

PC-98で音が出ない

NEC純正のFM音源ボード(86ボード)に対応しております。
PC-98用サウンドプラスターにFM音源チップをつけている時は外して下さい。

CD音声が鳴らない

CDについているヘッドホーン端子から音が出るか、試して下さい。
CDの音が出ない構造の機種では、CDを入れないで下さい。
CDをよく確かめ、ドライブ挿入後に間を置いてから、ゲームを立ち上げ直して下さい。

アプティバのウインドウズ95機種に搭載されている [Mwave] では、起動時にCD音声のボリュームが上がらず、CDの音が出ません！
CDドライブのランプは点灯して、動いているのがわかると思います。
[Mwave] でCDの音を出すには、DSホルダーの中のMAIN、EXE(ウインドウの形のアイコン)からゲームを始めます。
ゲーム画面が出たら、[Alt] キーと [Enter] キーを同時に押します。
ウインドウズ95の画面に戻り、CDの音が鳴り始めます。
警告が出ますが、「OK」を押し、もう一度 [Alt] キーと [Enter] キーを同時に押します。全画面のゲーム画面に戻りますが、CDはそのまま鳴りつづけると思います。「DOS窓」のままでゲームは止まっています。

表示文字の見え方

メーカーや機種によって、文字(フォント)の形は様々です。
場合により文字のフォントデータが左よりに作られているため、左端がほんのわずかに欠けているように見えますが、異常ではありません。飾り処理のためです。

スタート時に画面にゴミのような文字が出る

DOS/VではMOUSEドライバーを読み込んでからスタートしています。
ウインドウズ95のシステムに、以前のマウスドライバーが載っているような時、開始時に画面にゴミが表示されブザーが鳴る事があります。
そのままで特に問題はありませんが、立ち上げるアイコンをウインドウのアイコン [MAIN] で始めると、この症状は起きません。

【ゲームがスタートしない、メモリー不足のエラーが出る時の処置】

コンピューターはメーカー、機種により様々な「設定」がされています。
色々な機能を持たせるために「設定」が増えて、メインメモリーを占領し、アプリケーションソフトを動かすための領域が少なくなっているものがあります。
ゲームに支障をきたすような場合は、「環境の設定」が必要です。
DOSやウインドウズ3.1では、「CONFIG.SYS」を調整する必要があります。

※この調整には起動ディスクを作るのが安全です。

PC-98のDOSでは起動ディスクが自動で作れるフロッピー版が用意してあります。

DOS/VのDOSおよびウインドウズ3.1場合には次の様にして、起動ディスクを作ります。(ウインドウズ95は必要ありません)

コンピュータを立ち上げた時のドライブを [C] とします。

① C: > CD ¥

と入力して [リターン (またはEnter)] キーを押して下さい。

C: ¥> と表示されます。

新しいフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブに入れて、

② C: ¥> FORMAT A: /S (フロッピードライブがAの時)

と入力して [リターン] キーを押して下さい。

しばらくすると、「システムを転送しました」というメッセージが出て終了します。

③ C: ¥> COPY CONFIG.SYS A:

と入力して [リターン] キーを押して下さい。

「1個のファイルをコピーしました。」というメッセージがでます。

④ C: ¥> COPY AUTOEXEC.BAT A:

と入力して [リターン] キーを押して下さい。

「1個のファイルをコピーしました」のメッセージがでます。

ウインドウズの『ライト』プログラムで、フロッピーディスクにコピーした“CONFIG.SYS”と“AUTOEXEC.BAT” ファイルを書き換えます。

元のファイルから、必要な物を残し、不要な行を削除します。

書かれている内容が機種により異なるため、お手持ちの機種に合わせて作る事になるのです。

わからない時は、手順の①から④までを行ったディスクを、当社宛お送り下さい。

サンプルの“CONFIG.SYS”と“AUTOEXEC.BAT”を下に示しました。

不要だと思われる行の前に [REM] と書き込むとその機能がなくなり、利用できるメモリーが増えます。

ハードディスク上の“CONFIG.SYS”を書き換えるのは危険です。

立ち上げ用のフロッピーディスクを作りましょう。

下の例では、『サウンドブラスター』の機能を一部はずしてみました。このゲームではこのようにしても、BGMは鳴ります。

電源を入れ、コンピュータが起動する前にこのディスクを入れておけば、新しい設定でスタートします。

もし、画面がおかしくなったり起動しないようなら、ディスクを抜いて、ハードディスクからコンピュータを起動して、[REM] を消せば元に戻ります。

“CONFIG.SYS”のサンプル

```
LASTDRIVE=Z
BUFFERS=20 ;必要
FILES=30 ;必要
STACKS=9,256
DOS=HIGH,UMB ;必要
COUNTRY=081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM

REM --- メモリーの設定 ---
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS ;必要
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE ;必要

REM --- 文字、画面、キーボードの設定 ---
DEVICEHIGH=C:\DOS\ANSI.SYS ;必要
DEVICEHIGH=C:\DOS\JFONT.SYS ;必要
DEVICEHIGH=C:\DOS\JDISP.SYS ;必要
DEVICEHIGH=C:\DOS\KKCFUNC.SYS ;必要
DEVICEHIGH=C:\DOS\SETVER.EXE
```

REM --- 日本語辞書の設定 ---

REM DEVICEHIGH=C:\DOS\MSIMEK.SYS /A1

REM DEVICEHIGH=C:\DOS\MSIME.SYS /D'C:\DOS\MSIMER.DIC /DC:\DOS\MSIME.DIC /C1 /N /A1

※かな漢字変換辞書はこのゲームでは使わないので、先頭に [REM] を書き込んでいます。

REM — サウンドブラスターの設定 —
 REM DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5
 REM DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
 DEVICE=C:\SB16\DRV\SB16CD.SYS /D:MSCD001 /P:220 ;C D-ROMの設定
 ※一番下の行はそのまま、その上の二行の前に [REM] を書き込みました。
 これで、少し使えるメモリーが増えます。

“AUTOEXEC.BAT” のサンプル

```
LH C:\MSCDEX /D:1BMCD001 /M:10 /L:D ;C Dを使わない時はなくとも良い
LH C:\DOS\MOUSE ;必要 C:\WINDOWS\MOUSE の場合もある
PROMPT $PSG
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS ;システムのパス
REM LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE /X /U ;スマートドライブ
```

※スマートドライブはディスクのアクセスを減らす為に載せていますが、結構メモリーを使っので、[REM] をつけて未使用にしています。

起動ディスクで立ち上げる方法

Cドライブに [DS] の名前でインストールしてある時

作ったディスクを入れ、電源を入れます
 A : >
 と表示されたら、キーボードから、次のように入力して下さい
 A : > C : [リターン]
 C : > C D DS [リターン] (C Dの後1.スベ スを入れます)
 C : > M A I N [リターン]
 ゲームがスタートします。

ウインドウズ95でのメモリーの確保の仕方

ウインドウズ95で「メモリー(領域)が足りません」が出るような時は、以下の様にして下さい。

[M A I N . E X E] を直接立ち上げる場合の例でみます

C Dを入れずに立ち上げ、ウインドウズ95の画面になります
 左下にスタートボタン、左上にマイコンピュターが見えていると思います。

- 1 「マイコンピュター」をダブルクリックします。内容が開かれます
- 2 Aドライブにインストールした時は(A:)ドライブをダブルクリックします。
- 3 [DS] のフォルダをさがして、ダブルクリックします。内容が開かれます。
- 4 M A I N . E X E (M A I N) のアイコンを探します。小さなウインドウの形をしています
- 5 このM A I N . E X E のアイコンを右ボタンでクリックするとメニュー が出ます
- 6 メニューの 一番下から二番目の「プロパティ」をクリックします。
- 7 M A I N . E X E のプロパティと言うウインドウが開かれます
- 8 左から二番目のタグの「プログラム」をクリックします。
- 9 設定のかかれたページが出ます。中程の「バッチファイル」の所に DOSIME と書き込まれているのが見られます。
- 10 DOSIME を削除するには、そこにマウスを持って行きクリックします。
縦長のカーソルがでます。BSキーやDELキーで消します
- 11 「OK」を押します
- 12 M A I N . E X E アイコンをダブルクリックすればスタートします。

DOSIMEに設定されたファイルによって、メモリーが使われてしまいます。
 ウインドウズ95のみの場合にはほとんどメモリーを使いませんが、他のアプリケーションにより、余分なファイルが書き込まれてしまっている場合があります。

他のプログラム、M A I N 2 . E X E を立ち上げたい時も同様にします

ウインドウズ95でのEMSメモリーの確保の仕方

パナソニック製の機種等では、EMSメモリーが確保されていません。
他のソフトにより、環境が書き換えられている場合もあります。
EMSメモリーが足りない時は、次の様にします
この場合、BGMはFM音源のみの設定になります。

「ウインドウズ95でのメモリーの確保の仕方」と同様にプロパティを変更します。

①から⑥まで同様の作業をします

⑦ 左から四番目のタグの「メモリー」をクリックします

「EMSメモリーが設定されていません」という内容の表示を確認します
左から二番目のタグの「プログラム」をクリックして設定に戻ります

⑧ 下の「詳細設定」をクリックします。

プログラムの詳細設定のページが開かれます

⑨ MS-DOSモードの四角いチェックボックスをクリックします。

下の欄が明るくなります。

⑩ 「新しいMS-DOS設定を指定する」の丸をクリックします。

⑪ 下の「設定」をクリックします。

警告がでますが、「はい」を押します。

⑫ MS-DOS設定オプションの選択が出ます

すでに、EMSメモリーにはチェックがされているはずです。

EMSにはチェックがされていなければいけません！

その下の方に「MS-DOS用IME」という項目があり、それにもチェックがされているはず
です。

IMEのチェックは外して下さい。他の項目は、そのままで良いでしょう。

⑬ 「OK」をクリックします。ページがかわりますが、そのつど「OK」をクリックします。

⑭ 変更したMAIN.EXE (MAIN) アイコンをダブルクリックすると、警告がでます。

「はい」を押すと、再起動してゲームがスタートします。

MAIN2.EXEを立ち上げたい時も同様にします。

CONFIG.SYSを書き換える事が出来る方は、EMSを設定している行の末尾に「+加えられている
"noems"」を削除して下さい。

【マップに変更を加えた面でゲームを行うには】

シナリオを一通り終えられたら、マップデザインの修正をお楽しみ下さい。

マップエディターの操作の仕方は、後半をご覧ください。

修正した面でゲームを行うのが [MAIN2.BAT] です。

([MAIN2.EXE] も同じですが、DOS/Vでは、マウスドライバーが必要ですので、BATを使
って下さい。ウインドウズ95では、".BAT" の文字は付いていません。[MAIN2] の事だと思
って下さい)

シナリオは同じですが、敵がほんの少し強く設定されています。

また、シナリオを終わらせなくとも、「偵察モード」で先に進めます。

精鋭部隊を作れば、途中をある程度省略しても、見たい面すぐにに行けます。

本編シナリオが終了しないうちは、[MAIN2.BAT] は使わないで下さい！

マップエディターも、ゲームの内容を見た上でなければ、使わないで下さい。

[MAIN2.BAT] は、[MAIN.EXE] の起動と同様に行います

ウインドウズをお使いの場合 [DSグループ] 内の "Duel Edit Play" アイコンをダブルクリックします。

この時、「メモリー（領域）が足りません」とメッセージが出る時は、前の、「メモリーの確保の仕方」
を見て下さい

ウインドウがフルスクリーンにならない時は、[GRPH] キーと [リターン] キーを同時に押して下さい

DOS/Vでは [Alt] キーと [Enter] キーを同時に押します。

[DOS窓] の状態のままで、マウスが使えません。

【ゲーム操作のバージョンアップ】

別紙マニュアルの操作内容に加えて、操作性の向上のための追加があります

- ① 通常の3Dのゲーム画面では、味方のチームの上で左クリックすると、すぐに移動指示モードに入ります。画面に出ている、行きたい場所の「旗」をクリックすれば、移動になります。
この時、CAPSキーが押されていれば（CAPS LOCKランプが点灯している状態）、司令モードに入ります。出したい命令を選んで指を行います。
- ② 3D画面の下にある、チームの状態表示タイルを右クリックすると、司令モードに入ります。
- ③ 司令モードでの右クリックキャンセルがつかまりました。
アイコンパレットの「解除」を使わずとも、右ボタンのクリックでキャンセルが出来ます。
ただし、ポーズやスクロールモードは右キャンセルが出来ません。

【ゲームをハードディスクから消す方法】

ウインドウズ3.1の場合

ファイルマネージャーから、デュエルサクセションのあるホルダーを一度クリックして、左上の「ファイル」から削除を選びます。
グループの削除は、同様にして、左上の「アイコン」から削除を選びます。

ウインドウズ95の場合

マイコンピュターから、デュエルサクセションのあるドライブを開き、[DS]のフォルダを左クリックでつまみ、ごみ箱にドラッグします。
スタートメニューから消すには、スタートメニューの「設定」から「タスクバー」を選び、「スタートメニューの設定」で削除を選びます。
[デュエルサクセション]を指定して削除します。

Quarterview-Map-Editorの使い方

Quarterview-Map Editor（以下、QMAPED）は、「DUEL SUCCESSION」で用いられる3D地形データを生成する、マップエディタです。

QMAPEDを使うことで、「DUEL SUCCESSION」の地形データを自由に変更することができます。ただし、変更できるのは「地面の高さ」と「地形の種類」そして「建物など立体物の配置」のみです。捉点や移動ルートなど、シナリオに基づいたデータを変更することはできません。マップの変更が仕方ないときは、攻城が不可能になる場合がありますので、その面のシナリオを見た上で、変更して下さい！

【環境】

DUEL SUCCESSION が問題なく動作する環境であれば、QMAPEDも動作します。ウィンドウ環境に対応した場合は、フル画面モードに移行してから操作してください。ウィンドウの状態では、マウスが対応しません。

【利用方法】

ハードディスクにインストールされている「DUEL SUCCESSION」のマップデータを読み出して、QMAPEDを用いて加えます。出来上がったデータは、[MAIN2]のゲームで見る事ができます。

DSディレクトリ内で、拡張子が“.QMD”となっているファイルが、地形データファイルです。QMAPEDが扱えるのは、このQMDファイルだけです。

【起動】

ウィンドウズをお使いの場合、本編ゲーム同様、[グループ]の中にアイコンが用意されています。それぞれのアイコンをダブルクリックすれば起動します。

“Duel Succession”・・・本編ゲーム

“Duel Edit Play”・・・マップライター書き換え可能なゲーム

“Duel Map Editor”・・・マップエディター

グループを使わない立ち上げは次のようにします。

ウィンドウズ3.1から

ファイルマネージャーからDSのフォルダを開き、QMAPED.BATを探してダブルクリックする。

ウィンドウズ95から

マイコンピュータから、DSのフォルダを開き、MSDOSマークのアイコン [QMAPED] をダブルクリックする。

※もし、「メモリーが足りません」と表示される場合は、「起動マニュアル」の「ウィンドウズ95でのメモリーの確保の仕方」を参考にして下さい。立ち上げるアイコンの「プロパティの変更」によってメモリーを確保します！

DOSから

DSのディレクトリから、QMAPEDとタイプして [リターン] キーを押す。

【基本コマンド】

画面の右に、操作パレット（固定）が表示されます

上部に、モードを選択するボタン、下部には、必要に応じてパターンやオブジェクトが表示されます。

選択可能なボタンは、カーソルを合わせると反転します。

現在選択されているモード（ボタン）は、赤い文字で表示されます。

文字のないボタンには、機能がありません。

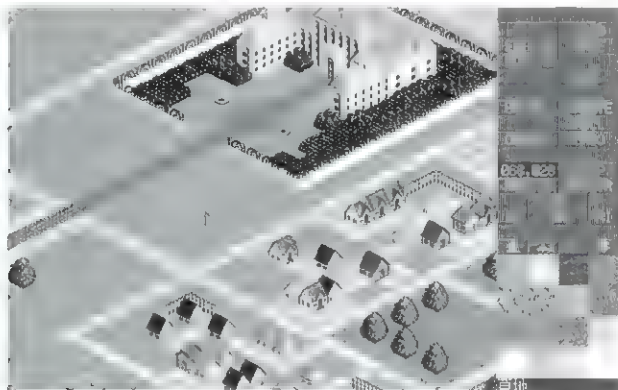
上から3段目の左側に、カーソル位置の座標が表示されます

[xxx,yyy] の形式で、xが横方向（左から右へ増加、yが縦方向（上から下へ））で増減します。また、平面マップの左上隅が、[000,000] となります

そのすぐ下にある [UP]、[DW]、[LF]、[RI] の4つは、マップのスクロールボタンです。それぞれ上下左右にマップをスクロールさせます。

操作パレット下部のパターン表示部は、三角マークをクリックすることで、上下に1ラインずつスクロールします。二重三角マークをクリックすると、ブロック毎にスクロールします。

[UNDO] のボタンをクリックすると、直前の操作をキャンセルします。



【モードとボタンの説明】

「EDIT1」モード

地面の起伏を細かく修正したり、建物や木などを置いたりします。ゲーム画面と同じ、3Dモードで表示されます。

【UP/DW】 & 【POINT】

このボタンは、クリックすることで動作が切り替わります。

・【UP/DW】の時

グリッドの交点に青い三角カーソルを合わせ、マウスの左ボタンを押します。ボタンを放し、地面を上げたい時は、カーソルを上、下げたい時はカーソルを下に移動させます。（適当にでよい）

再び左ボタンを押すと、上げ下げができます。押しつづけると連続的に変化します。

気に入った高さになったら、マウスの右ボタンをクリックします。

それぞれのグリッド交点に対して、以上の動作を繰り返してください。

・【POINT】の時

グリッドの交点を左クリックして選択します。

カーソルが定規の形に変化します。

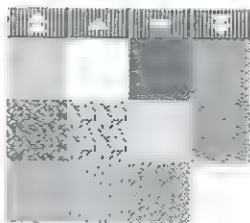
定規カーソルを適当な高さに（上または下へ）移動してから左クリックすると、



カーソルの移動幅に応じてグリッドの高さが変化します

[GROUND]

地形を選び、パターンで塗りつぶします
メニューをクリックすると、操作パレット下部に、いくつかの地形パターンが表示されます。
パターンのひとつを左クリックすると、そのパターンが選択され、反転表示となります。
その状態で、マップの上を左クリックすると、カーソルの下にあるマス目に地形パターンが置かれます。
マップの上で、左ボタンを押したままマウスを動かすと、自由に塗りつぶすことができます。

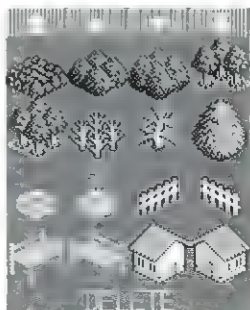


※塗りつぶした周辺では、2つの地形パターンで半分ずつ塗られているマス目があると思います。このマス目を右クリックすると、パターンが切られている（対角線の）方向が回転します。周辺のパターンで気に入らない部分は、こうして修正します。

岩場（騎馬不利）

[OBJECT]

建物や木などの立体物を配置します
メニューをクリックすると、操作パレット下部に建物や木、柵などのオブジェクトが表示されます。
オブジェクトのひとつを左クリックすると、そのオブジェクトが選択され、反転表示となります。
その状態で、マップの上を左クリックすると、カーソルの下にあるマス目にオブジェクトが置かれます。
マップの上で、左ボタンを押したままマウスを動かすと、自由に塗りつぶすことができます。



※建物や壁などのオブジェクトは、高さを変えることができます。まず、すでに配置してあるオブジェクトの下部を右クリックします。カーソルを移動して再度クリックすると、建物の高さがカーソルの移動幅に応じて変化します。オブジェクトが建っているグリッドの交点を基準に、上下が判断されます。下に下げると低くなり、無くなってしまいます。

限度以上には高くなりません！

また、家や木のように、高さの変化しないオブジェクトもあります。

オブジェクトが置かれるマス目を左クリックしなければならないことに注意してください。

※パレットの一番下にある「DELETE」をクリックすると、マップの上に配置されているオブジェクトを左クリックで消去できるようになります。オブジェクトパレットのいずれかを右クリックで選択しても、消去モードとなります。
消去モードから出て再びオブジェクトを配置するには、オブジェクトパレットのいずれかを左クリックで選択してください。
オブジェクトの高さに関係なく、置かれているマス目（元の部分）を左クリックしなければならないことに注意してください。

[PALETTE]

季節や時間の変化を表すためのカラーパレットがいくつか用意されています。
左クリックすると、操作パレット下部に、いくつかのカラーセットが表示されます。
どのカラーセットを使用するかを決めるには、カラーパレットの左側に表示されている文字をクリックします

※あらかじめ用意されているカラーセットを使わずに、任意のカラーセットを作ることができます。
カラーパレットは、それぞれの行がひとつの色を表しています。RGBのそれぞれについて、数値を左クリックすると増加、右クリックすると減少します。



カラーパレットを変更すると、地形データだけでなく、キャラクターやウィンドウ枠などにも影響を与えます。むやみにカラーパレットを変更すると、ゲーム画面がみにくくなる場合もあります。どうしても変更したい場合でも、パレットの前半は変更しないでください。

[ROLL]

このボタンをクリックすると、マップデータそのものを90度回転させます。

[-----] (座標表示部)

このボタンを右クリックすると、地面の起伏やオブジェクトに対する光線の方向を回転します

[DISP]

3Dマップの表示方法を変えます

左クリックする度に、「グリッドなし」→「グリッドのみ」→「グリッドありオブジェクトなし」→「標準(グリッドあり)」という様、表示モードが変化します

※オブジェクトがたくさん配置されているマップでは、地面のグリッドが見えづらいので、「グリッドありオブジェクトなし」を選択すると作業がし易くなります。

※オブジェクトがまったく配置されていないマップでは、「グリッドありオブジェクトなし」と「グリッドあり」の見分けが付きませんから、注意してください。

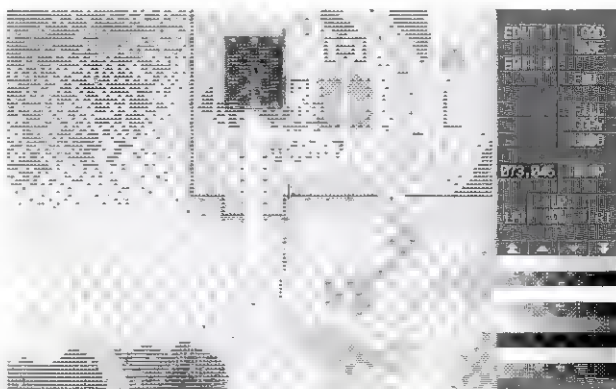
[ROLL.L] & [ROLL.R]

視点を回転します

[ROLL]とは異なり、データ自体は変化しません

[EDIT2]モード

ペイントノールの様に、色を塗ることで、地面の高さを編集します。
平面マノブで表示されます
色は、草地や岩場など地形の種類を示しています
色の濃さは、地面の高さを示します。薄い色は低く、濃い色は高くなります



[POINT]

マップ上を左クリックすると、現在選ばれている色(地形の種類と高さ)を置きます

マウスの左ボタンを押しながら、続けざまマウスを動かすと、塗り潰します

[FILL]

範囲を指定して、高さや地形の種類を変えます

まず、マノブを左クリックします(始点)

マウスカーソルを動かすと、現在位置から始りこの間、対角線とした長方形が描かれます

再び左クリックをすると(終点)、その長方形の内側が、現在選ばれている色(地形の種類と高さ)で塗りつぶされます。つまり、四角い台地の様なものが描かれるわけです

※辺の部分は、周辺の高さに応じて、連続する斜面となります。

建物や木などのオブジェクトはなくなってしまいます。

[COPY]

地面の高さと地形の種類をそっくりそのままコピーします

まず、マップ上を左クリックします。始点。

マウスカーソルを動かすと、現在位置と始点との間に対角線とした長方形が描かれます。再び左クリックをすると（終了）、その長方形の部分をコピーしたデータが作られます。

マウスを動かすと、長方形が動きます。

配置したい場所へ長方形を動かし、左クリックするとデータが張り付きます。

※コピーされた場所にあった地面の高さや地形の種類は失われます。

※建物や木などのオブジェクトやフラグもコピーされます。

※辺の部分は、周辺の高さに応じて、連続する斜面となります。

[DISP]

平面マップの拡大／縮小を切り替えます

[EDIT3] モード

マップ上に衝突・進入禁止フラグを設定し、[行けない場所]を作り出します

特に[建物]のオブジェクトを置いて、進入禁止を作ります。

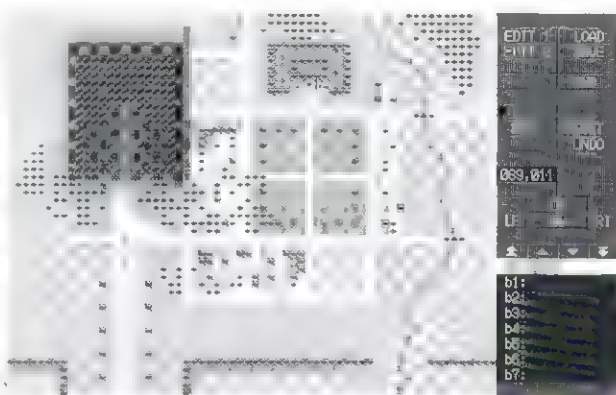
[低、木]などのオブジェクトのように、通過しても良いものには設定しません。気を付けなければいけないのは、何も無い所は入ることをしないことです。

歩いてほしくない、車などは、ついても良いです。また、[橋]や「杭」の様に、ワーカーやシャドウによ

て撤去可能なオブジェクトのある場所は、必ず進入禁止にします

シャドウでは、兵士が障害物にあたり、動きが見苦しくならないように、移動のフォーメーションを変えながら、自然に回避するようにしています

メチャクチャ動きづらいかも知れません、かも知れませんね



[DOT]

マップの上を左クリックすると、そのマス目にハッチマークが設定されます

[SET] が選ばれているとフラグを立て、[RESET] が選ばれているとフラグを解除します

[BOX]

範囲を指定して、フラグを変えます

まず、マップを左クリックします。始点

マウスカーソルを動かすと、現在位置と始点との間に対角線とした長方形が描かれます。再び左クリックをすると（終了）、その長方形の範囲のフラグが書き換えられます

[SET] が選ばれているとフラグを立て、[RESET] が選ばれているとフラグを解除します。

[SET]

指定された位置に選択されているフラグを設定します。

[RESET]

指定された位置のフラグを解除します

※フラグの有無は、色の反転を利用しています。色そのものの違いには、特に意味はありません。

【モードの変更】

[EDIT2]、[EDIT3] から [EDIT1] モードへ移る場合は、マップのどの部分を中心に表示するかを指定します

[EDIT1] ボタンをクリックすると、操作パレット下部に「SELECT DISPLAY POINT」というメッセージが表示されます

マウスカーソルをマップ表示部に移動させると、カーソルを中心に十字線が表示されますから、マップ上の任意の地点をクリックしてください。その場所を中心に、3Dマップが描かれ、[EDIT1] モードになります。

【ファイル操作について】

【LOAD】

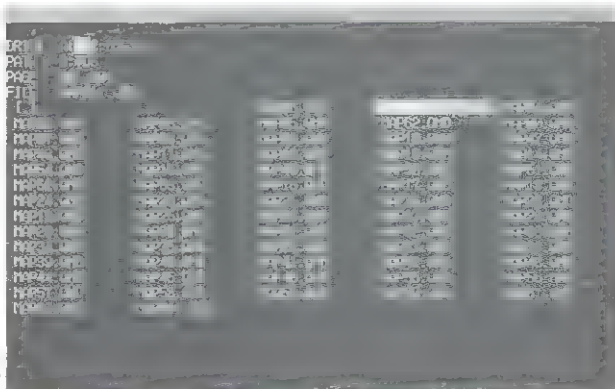
データを読み込みます

[DRIVE:] 欄に表示されているドライブ番号をクリックすると、ドライブの指定を切り替えられます

画面内にあるすべてのファイルが表示されていない場合には、[PAGE:] に続く数字の数字をクリックしてください。左側の数字をクリックすると、次のページへ切り替わります。戻りたい場合には、右側の数字をクリックします

サブディレクトリは、[サブディレクトリ名] という様に表示されます。サブディレクトリを変更したい場合には、[サブディレクトリ名] あるいは [...] (ひとつ上の階層へ移動) をクリックします

キーボードから直接ファイル名を入力することもできます



【SAVE】

データを書き込みます

[FILE:] をクリックすると、現在のファイルを書き入ります

“QMD” 以外の拡張子で保存することは、お断りできません

※別のファイルに上書きして、せっかく作ったファイルをダメにしないように注意して下さい!

※ファイル操作画面では、拡張子が “QMD” となっているファイルのみが表示されます。

【END】

マップエディタを終了します。

【修正したマップでゲームをするには】

修正した面でゲームを行うのが「MAIN2.BAT」です。[MAIN2.EXE] も同じですが、DOS Vでは、マウスドライバが必要ですので、BAT を使ってください。ウインダウズ95では「.BAT」は付いていません。MAIN2のみを考えて下さい。

MAIN2.BATは、MAIN.EXEの起動と同様に行います

起動マニュアルの、【マップに変更を加えた面でゲームを行うためには】の項目をご覧ください

【危険な修正】

【EDIT1】では、「溶岩」のタイルを使わないようにして下さい！
溶岩にふれると、キャラクターは死んでしまいます！

急激な崖、高い橋から落ちるとキャラクターは死にます！

【EDIT3】で、部隊が配置される場所を、「行けない場所」にしてしまうと、まったく動けなくなります！

戦う事も出来ませんので注意して下さい。

【オリジナルのデータに戻すには】

元のマップの形に戻すには、CD-ROMからデータを読み取り、ハードディスクにセーブし直します。

CD-ROMを入れ、マップエディターを立ち上げます。

【LOAD】を選び、ドライブをCD-ROMの番号にして【PC98】あるいは【DOS/V】のどちらでも良いですから、選びます。“QMD”のついたファイルを読み込みます。

【SAVE】を選び、ドライブをハードディスクの【DS】に切り替えて、上書きするファイルをクリックします

【マップの名前とファイル名】

以下に、マップの名前とファイル名を列挙しておきます。

※〈サンプル〉と書いてあるのは、ゲーム中で使われなかったマップです。

※【初】は最初の状態、【後】はシナリオが進んだ後の状態です。

ファイル名	地域名	コメント
MAP00.QMD	= ベース	〈サンプル〉
MAP01.QMD	= リオンの町	
MAP02.QMD	= リオンの草原	
MAP03.QMD	= リオンのつり橋	
MAP04.QMD	= トリトンの森	
MAP05.QMD	= 港町トリトン	
MAP06.QMD	= 港町グラーストン	【初】→#51 (51に変化する)
MAP07.QMD	= サラスのダム城	【初】→#63
MAP08.QMD	= ペリノアの森	
MAP09.QMD	= 鎭山	
MAP10.QMD	= 海の城	
MAP11.QMD	= オアシスの町	
MAP12.QMD	= ペリノアの谷	【初】→#54
MAP13.QMD	= 港町ダーリントン	
MAP14.QMD	= 河口	
MAP15.QMD	= 暗い森	〈サンプル〉
MAP16.QMD	= サラスの山	【初】→#53
MAP17.QMD	= 山の湖	
MAP18.QMD	= 山の城	
MAP19.QMD	= アハロンの丘	
MAP20.QMD	= アハロン城	
MAP21.QMD	= 砂漠	〈サンプル〉
MAP22.QMD	= サラスの北	
MAP23.QMD	= 北の谷	
MAP24.QMD	= ミールの丘	【初】→#26
MAP25.QMD	= ホーアの谷	
MAP26.QMD	= ミールの丘	【後】→#24
MAP27.QMD	= ダーリントン海岸	
MAP28.QMD	= 砂漠の北	
MAP29.QMD	= リベルの草原&海辺の丘	共通
MAP30.QMD	= 砂漠の神殿	
MAP31.QMD	= 荒地	〈サンプル〉
MAP32.QMD	= ペリノア山	【初】→#61
MAP33.QMD	= アハロンの町	

MAP34.QMD	=	レイストンの町	
MAP35.QMD	=	南の出城	
MAP36.QMD	=	レイストンの山	
MAP37.QMD	=	ポーア城	
MAP38.QMD	=	ミール城	
MAP39.QMD	=	山の砦	
MAP40.QMD	=	ペリノア城	
MAP41.QMD	=	グランストン僧院	
MAP42.QMD	=	アバロンの森	
MAP43.QMD	=	リベル城	
MAP44.QMD	=	リベルの北	
MAP45.QMD	=	レイストン砦	
MAP46.QMD	=	村	《サンプル》
MAP47.QMD	=	サラスのダム城	変化用
MAP48.QMD	=	砂漠の町	《サンプル》
MAP49.QMD	=	リベルの森	
MAP50.QMD	=	夜の森	《サンプル》
MAP51.QMD	=	港町グランストン	[後] ←#06
MAP52.QMD	=	秋の森	《サンプル》
MAP53.QMD	=	サラスの山	[後] ←#16
MAP54.QMD	=	ペリノアの谷	[後] ←#12
MAP55.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP56.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP57.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP58.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP59.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP60.QMD	=	ペリノア山	アニメーション用
MAP61.QMD	=	ペリノア山	[後] ←#32
MAP62.QMD	=	リベル城	変化用
MAP63.QMD	=	サラスのダム城	[後] ←#07
MAP64.QMD	=	野原	《サンプル》
MAP65.QMD	=	城	《サンプル》
MAP66.QMD	=	岩山	《サンプル》

株式会社 呉ソフトウェア工房
呉 英二

TEL 048-646-0660
FAX 048-646-0661

